

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media**

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harafiah memiliki arti perantara. Media merupakan perantara pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (Association of Education and Communication Technology/AECT) di Amerika, membatasi media sebagai bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan pengajaran Azhar Arsyad (2006: 4).

Arief S Sadiman (2008: 6) mengartikan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan dalam menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Sedangkan Oemar Hamalik (1982: 22) memberikan pengertian media pendidikan sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka untuk mengefektifkan interaksi dan komunikasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan secara efektif serta memudahkan komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran.

b. Kegunaan media dalam proses pembelajaran

Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyampaian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitis, yaitu tidak hanya dalam bentuk kata-kata tertulis maupun lisan saja.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera) misalnya :
  - a. Objek yang terlalu besar, bisa diganti dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model.
  - b. Objek yang kecil, dibantu dengan proyektor, film, gambar
  - c. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan timelapse atau high speed photography.
  - d. Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, bingkai foto, maupun secara verbal.
  - e. Objek yang terlalu komplek (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain.

- f. Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
- 3) Menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Dalam hal ini kegunaan dari media pendidikan untuk :
- a. Menimbulkan kegairahan dalam belajar.
  - b. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan.
  - c. Memungkinkan peserta didik belajar dengan sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- 4) Sifat dan karakter yang berbeda pada masing-masing peserta didik ditambah dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk semua peserta didik, oleh sebab itu guru akan mengalami banyak kesulitan apabila semua hal harus diatasi sendiri. Masalah ini dapat diatasi dengan media pembelajaran, yaitu dengan kemampuannya dalam:
- a. Memberikan perangsang yang sama
  - b. Mempersamakan pengalaman
  - c. Menimbulkan persepsi yang sama

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang sangat penting dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran. Dengan

adanya media pembelajaran proses belajar akan lebih menarik dan dapat memotivasi siswa untuk belajar. Menurut Ashar Arsyad (2006: 21) media pembelajaran memiliki berbagai fungsi diantaranya sebagai berikut:

1. Sebagai sumber belajar, yaitu sebagai penyalur, penyampai, penghubung pesan atau pengetahuan dari pengajar kepada pembelajar.
2. Fungsi semantik, yaitu fungsi media dalam memperjelas arti dari suatu kata, istilah, tanda atau simbol.
3. Fungsi fiksatif, yaitu fungsi media yang berkaitan dengan kemampuan untuk menangkap, menyimpan, menampilkan kembali suatu objek atau kejadian sehingga dapat digunakan kembali sesuai dengan keperluan.
4. Fungsi manipulatif, yaitu fungsi media yang berkaitan dengan kemampuan untuk menampilkan kembali suatu objek atau kejadian dengan berbagai macam cara, teknik dan bentuk.
5. Fungsi psikologis, yaitu fungsi yang berkaitan dengan aspek psikologis yang didalamnya mencakup 5 fungsi, yaitu fungsi atensi (menarik perhatian), fungsi afektif (menggugah perasaan atau emosi), fungsi kognitif (mengembangkan kemampuan daya pikir), fungsi imajinatif dan fungsi motivasi (mendorong peserta didik membangkitkan minat belajar).

d. Jenis-jenis media pembelajaran

Hariyono (2014:51-52) Media pembelajaran memiliki jenis-jenisnya. Jenis-jenis media pembelajaran berdasarkan rancangannya yaitu media yang dirancang (by design) dan media yang dimanfaatkan (by utlaziations) dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Media yang dirancang (by design) merupakan media pembelajaran yang dirancang dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran selain itu juga sesuai dengan kebutuhan di sekolah.
- 2) Media yang dimanfaatkan (by ultaziation) merupakan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran namun tidak memerlukan desain yang khusus. Media ini memanfaatkan sekitar lingkungannya sebagai sumbernya.

Menurut Setyosari (dalam Haryono, 2014:51) jenis media yang diperlukan dan diperhatikan dalam proses pembelajaran antara lain tujuan, isi, kemauan, kemampuan dan ketersediaan media pembelajaran. Media pembelajaran selain dilihat dari jenisnya juga dapat dilihat dari bentuknya. Media pembelajaran dilihat dari bentuknya menurut (Haryono, 2014:52) dapat dikelompokkan sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dua dimensi
- 2) Media pembelajaran tiga dimensi
- 3) Media pembelajaran pandang diam
- 4) Media pembelajaran pandang gerak

## 2. Media Papan Metamorfosis

### a. Pengertian

Media papan metamorfosis merupakan media yang dikembangkan dan bertujuan untuk pembelajaran IPA yang terdapat pada materi daur hidup hewan. Media papan metamorfosis ini berbentuk tiga dimensi. Media tiga dimensi yaitu sebuah alat peraga yang memiliki satuan seperti panjang, lebar serta tinggi, dan media tersebut dapat diamati dari berbagai sudut pandang manapun (Sudjana, 2011:101), sedangkan media papan metamorfosis ini memiliki nama Pamet yang berarti Papan Metamorfosis.

Media papan metamorfosis ini digunakan untuk mata pelajaran ilmu pengetahuan alam, namun materi ini juga dapat dikaitkan dengan materi lainnya yang berkesinambungan. Media pembelajaran ini cocok untuk diterapkan pada sekolah dasar, karena media ini memudahkan peserta didik dalam memahami materi secara konkret mengenai materi daur hidup hewan.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran papan metamorfosis ini adalah media tiga dimensi yang menyerupai objek asli dalam fase daur hidup hewan serta tahap-tahap dalam daur hidup kupu-kupu, sehingga peserta didik mudah memahami materi pembelajaran tersebut.

b. Karakteristik media papan metamorfosis

Media papan metamorfosis memiliki beberapa karakteristik, antara lain:

- 1) Media pembelajaran dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Digunakan secara klasikal, kelompok maupun individu.
- 3) Bentuk dari objek dirancang menyerupai aslinya.
- 4) Pemilihan warna yang sesuai dengan objek aslinya.
- 5) Cara penggunaan media tidak rumit.
- 6) Tampilan media menarik

c. Manfaat media papan metamorfosis

Media pembelajaran papan metamorfosis memiliki beberapa manfaat antara lain:

- 1) Peserta didik dapat mengetahui fase-fase dalam metamorfosis kupu-kupu.
- 2) Memotivasi peserta didik dalam belajar.
- 3) Memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik.
- 4) Memaparkan secara jelas tahap-tahap metamorfosis kupu-kupu.
- 5) Menyiapkan pembelajaran yang menyenangkan.
- 6) Menyeimbangkan kemampuan peserta didik.

d. Desain Media Papan Metamorfosis

Pembuatan media papan metamorfosis kupu-kupu ini menggunakan papan yang berasal dari triplek yang berbentuk persegi dengan ukuran 50 x 70 cm. Bahan-bahan yang digunakan

dalam pembuatan papan metamorfosis ini antara lain kayu, alumunium, stiker papan, stiker hewan-hewan, lampu LED, cat warna, dan magnet.

Setelah semua bahan telah terkumpul maka proses pembuatan dilakukan. Untuk papan sendiri berbentuk persegi dengan ukuran yang telah ditentukan dari triplek, selanjutnya papan dilapisi alumunium. Pada atas alumunium ditempelkan stiker motif tumbuhan. Pada bagian belakang papan diberi penyangga serta pada bagian bawah papan terdapat laci berguna untuk tempat hewan hewan dan keterangan. Hewan-hewan pada setiap fase metamorfosis kupu-kupu ini terbuat dari bahan kayu yang dibentuk menyerupai hewan aslinya. Kemudian ditempelkan stiker berbentuk hewan-hewan.

Bentuk-bentuk hewan 3 dimensi meliputi semua fase pada metamorfosis kupu-kupu seperti telur, ulat, kepompong muda, kepompong, kupu muda, kupu-kupu dewasa. Alat yang digunakan untuk menempelkan hewan-hewan tersebut pada papan dibutuhkan magnet. Jadi magnet ditempelkan pada belakang masing-masing hewan. Pada papan juga dipasangkan lampu LED sebanyak 6 buah. Keterangan atau nama nama hewan terbuat dari kayu yang diberi stiker huruf. Pada belakang setiap keterangan juga diberi magnet.

Cara penggunaan dari media ini adalah siswa dapat mengurutkan sendiri fase-fase metamorfosis kupu-kupu ini. Maka dari itu semua hewan dan keterangan diberi magnet. Guna



mempermudah siswa dalam melepas dan memasang fase metamorfosis pada papan. Kemudian siswa menjelaskan alur dari fase metamorfosis kupu-kupu.

### **3. Belajar dan Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Belajar dan Pembelajaran**

Menurut Susanto (2013:18) belajar merupakan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang dengan sengaja untuk memperoleh suatu konsep dan pemahaman atau pengetahuan baru yang memungkinkan seseorang berubah perilaku yang relatif baik.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 butir 20 berbunyi tentang Sisdiknas dirumuskan bahwa “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Belajar secara umum adalah terjadinya suatu perubahan pada diri seseorang yang belajar karena pengalaman. Sedangkan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru, sehingga terjadi perubahan tingkah laku pada peserta didik berubah kearah yang lebih baik (Darsono, Max, dkk, 2000:24).

#### **b. Teori belajar dan pembelajaran**

Menurut Muchith (2008:55) ada beberapa jenis aliran atau paham untuk melakukan proses pembelajaran, antara lain:

##### **1. Behaviorisme**

Teori belajar behaviorisme menyatakan bahwa keberhasilan belajar ditentukan oleh adanya interaksi antara stimulus dan

respon yang diterima oleh manusia. Dalam mengajar atau mendidik perlu dilakukan dengan memperbanyak stimulus atau respon yang diberikan kepada siswa. Indikasi keberhasilan belajar dari teori ini adalah dengan adanya perubahan tingkah laku yang nyata dalam kehidupan sehari-hari.

## 2. Kognitivisme

Teori kognitif adalah teori pembelajaran yang cenderung melakukan praktek yang mengarah pada kualitas intelektual peserta didik. Proses pembelajaran harus lebih memberikan ruang yang luas agar peserta didik dapat mengembangkan kualitas intelektualnya.

## 3. Humanisme

Teori humanistik adalah teori yang lebih menekankan pada proses untuk memanusiakan manusia atau peserta didik, yaitu suatu pemahaman atau kesadaran untuk memahami potensi, perbedaan, kekurangan maupun kelebihan yang dimiliki oleh masing-masing peserta didik.

## 4. Konstruktivisme

Penekanan teori konstruktivisme bukan pada membangun kualitas kognitifnya, tetapi lebih pada proses dalam menemukan teori yang dibangun dari realitas lapangan. Karena pembelajaran harus mampu memberikan pengalaman yang nyata kepada peserta didik, sehingga pembelajaran dapat dilakukan secara natural.

#### 4. Kajian Ilmu Pengetahuan Alam

##### a. Pengertian Pembelajaran IPA SD

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yaitu cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang meliputi fakta-fakta, konsep-konsep dan prinsip-prinsip akan tetapi juga merupakan suatu proses penemuan (Trianto, 2007: 99). Sedangkan menurut Susanto (2013:167) sains atau Ilmu Pengetahuan Alam merupakan sebuah usaha manusia dalam memahami alam semesta dengan pengamatan yang tepat sasaran, dan juga menggunakan prosedur lalu dijelaskan dengan penalaran sehingga dapat ditarik kesimpulan.

Berdasarkan pengertian diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran IPA merupakan sebuah usaha manusia dalam memahami alam dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis melalui pengamatan dan prosedur yang tepat.

##### b. Tujuan mata pelajaran IPA SD

Menurut standar isi yang ditetapkan oleh Depdiknas RI, menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran sains di Sekolah Dasar yaitu agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya.

2. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
  3. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
  4. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
  5. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
  6. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
  7. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.
- c. Fungsi Ilmu Pengetahuan Alam

Sumaji (2006: 35) menyebutkan secara rinci fungsi dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, antara lain:

1. Memberikan bekal pengetahuan dasar, untuk digunakan melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi ataupun untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
2. Mengembangkan keterampilan dalam memperoleh, mengembangkan dan menerapkan konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam.

3. Menanamkan sikap ilmiah kepada peserta didik serta melatih peserta didik dalam menggunakan metode ilmiah agar mampu memecahkan masalah yang dihadapinya.
4. Menyadarkan peserta didik akan keteraturan dan segala keindahannya sehingga peserta didik memiliki sikap untuk mencintai dan mengagungkan pencipta-Nya.
5. Memupuk kekreatifan dan keinovatifan peserta didik.
6. Membantu peserta didik dalam memahami suatu gagasan atau informasi yang baru didapat dalam bidang IPTEK.
7. Memupuk serta mengembangkan minat peserta didik terhadap Ilmu Pengetahuan Alam.

Fungsi IPA menurut kajian dari Depdiknas (2006:2) adalah sebagai berikut:

- a. Menguasai konsep IPA dan pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Mengembangkan keterampilan proses.
- c. Mengembangkan sikap ilmiah.
- d. Mengembangkan kesadaran tentang adanya hubungan keterkaitan yang saling mempengaruhi antara sains, teknologi dan masyarakat.
- e. Mengembangkan kesadaran adanya keteraturan alam.

## **5. Daur Hidup Hewan Kupu-kupu Beserta Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran**

### **a. Daur hidup kupu-kupu**

Daur hidup atau siklus hewan merupakan serangkaian perubahan yang terjadi pada hewan dari telur sampai kembali ke telur lagi. Semua hewan akan mengalami daur hidup untuk berkembang dan untuk mempertahankan kelangsungan hidupnya (Soenarjo, 2004:59)

Kupu-kupu berkembangbiak dengan cara bertelur. Telur kupu-kupu menetas menjadi ulat, seiring dengan pertumbuhannya makanannya menjadi sedikit dan ulat makin lambat dan akhirnya tidak dapat bergerak kemudian menyelimuti tubuhnya dan ulat menjadi kepompong, selama masa kepompong ulat akan mengalami perubahan menjadi kupu-kupu. Karena bentuk tubuh kupu-kupu jauh lebih berbeda dengan ulat maka metamorfosis kupu-kupu termasuk metamorfosis sempurna (Harmi, 2015:70).

Tahap proses metamorfosis kupu-kupu cukup panjang dan lama namun sederhana. Mulai dari telur yang diletakkan oleh kupu-kupu pada daun yang bertujuan agar daun tersebut dapat digunakan bahan makanan untuk ulat tersebut hingga mencapai dewasa setelah tiba waktunya menjadi kepompong dan dalam beberapa hari akan menjadi kupu-kupu baru.

Kupu-kupu hidup melalui beberapa fase yang sangat berbeda, yaitu fase I adalah telur (ovum, plural ova) fase II adalah ulat atau

caterpillar (larva, larvae), fase III adalah kokon atau chrysalis (pupa, pupae) dan fase IV adalah kupu kupu atau imago (plural imagines).

b. Kompetensi Inti

Kompetensi Inti (KI) Kelas IV

1. Menerima, menghargai, dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, logis, dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

c. Kompetensi Dasar

**Tabel 2.1 Kompetensi Dasar**

Kompetensi Dasar	
3.8	Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya.
4.8	Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama orang-orang di lingkungannya.

## 6. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Usia dini merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat menentukan tumbuh kembang anak selanjutnya. Yusuf (2011: 47) mengemukakan bahwa masa kanak-kanak menggambarkan manusia sebagai manusia, perilaku yang berkelainan pada saat dewasa juga sudah terdeteksi pada saat kanak-kanak. Trianto (2010: 14) menjelaskan aspek tumbuh kembang anak terjadi pada 5 proses pengembangan, yaitu:

- a. Psikomotorik, meliputi kesehatan fisik anak, kekuatan motorik, kemampuan merawat diri sendiri dan kemandirian anak.
- b. Kognitif-intelektual, meliputi kreatifitas, penalaran, perkembangan bahasa, pengetahuan dasar umum dan pengenalan lingkungan hidup.
- c. Emosi, meliputi pengendalian diri, ketekununan dan antusiasme.
- d. Sosial, meliputi ketertiban, kedisiplinan, kerjasama dan latihan aturan main sosial.
- e. Moral, meliputi perilaku baik atau buruk serta perilaku benar atau salah.

Peserta didik di sekolah dasar berusia antara 7-12 tahun. Pada usia 7-12 tahun peserta didik masuk pada masa kanak-kanak akhir dimana peserta didik akan mengalami berbagai macam perkembangan, seperti perkembangan fisik, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan emosi dan perkembangan sosial.



Berikut karakteristik peserta didik:

1) Perkembangan fisik

Pertumbuhan fisik cenderung stabil sebelum anak memasuki masa remaja yang pertumbuhannya begitu cepat. Anak akan menjadi lebih tinggi, lebih kuat, lebih berat serta belajar macam-macam keterampilan. Antara satu anak dengan yang lainnya memiliki kenaikan dan berat badan yang bervariasi.

2) Perkembangan kognitif

Masa kanak-kanak akhir tergolong pada masa konkret, dimana anak sudah mulai berfikir logis terhadap suatu objek yang konkret. Rasa ego nya sudah mulai berkurang dan mulai bersikap sosial. Perkembangan kognitif ini menggambarkan kemampuan berfikir anak berkembang dan berfungsi. Kemampuan berfikir anak berkembang dari sederhana dan konkret menjadi yang lebih rumit dan abstrak. Dan anak sudah mampu memecahkan masalah-masalah yang bersifat konkret.

3) Perkembangan bahasa

Pada masa ini kemampuan bahasa terus tumbuh. Kemampuan anak lebih baik dalam memahami dan menginterpretasikan komunikasi lisan dan tulisan. Pada masa ini perkembangan bahasa terlihat pada perubahan perbendaharaan kata dan tata bahasa yang digunakan.

#### 4) Perkembangan moral

Perkembangan moral ditandai dengan kemampuan anak untuk memahami aturan, norma dan etika yang berlaku dilingkungan masyarakat. perkembangan moral terlihat dari perilakunya yang menunjukkan kesesuaian dengan nilai dan norma di masyarakat. Perilaku moral dipengaruhi oleh pola asuh orang tua serta perilaku moral orang-orang yang berada disekitarnya.

#### 5) Perkembangan emosi

Emosi memiliki peran yang penting dalam kehidupan anak. Fisik juga akan merasakan emosi apabila emosi tersebut terlalu kuat dan berulang-ulang. Pergaulan yang semakin banyak dengan teman sekolah dan teman sebayanya dapat mengembangkan emosinya. Anak mulai belajar bahwa ungkapan emosi yang kurang baik tidak bisa diterima oleh orang lain.

#### 6) Perkembangan sosial

Perkembangan sosial sering disebut dengan perkembangan tingkah laku sosial. Ciri yang membedakan manusia dengan makhluk yang lainnya adalah perilaku sosialnya. Perilaku sosial anak banyak dipengaruhi oleh orang-orang disekitarnya, karena sejak lahir anak dipengaruhi oleh lingkungan sosial dimana dia berada secara terus menerus.

Trianto (2010: 18-19) karakter anak usia 8-10 tahun secara spesifik:

- a. Ciri khas secara fisik: Aktif mengembangkan koordinasi otot besar dan kecil; kekuatan bertambah besar; ingin menguasai keterampilan dasar; senang olahraga dalam tim dan kegiatan atletik; serta mengikuti kata hati.
- b. Ciri khas secara mental/kognitif: selalu ingin belajar hal yang baru; kemampuan memahami orang lain; mengenal rasa malu dalam suatu kondisi tertentu; pemahaman konsep berkembang dalam lingkungan sekitar; kemampuan berbahasa dan menulis selalu berkembang; dapat memahami seluruh gambar yang ada; senang menemukan hal baru dan kreatif; rasa ingin tahu yang tinggi; mengetahui konsep yang benar dan salah; mudah mengingat sesuatu.
- c. Ciri khas secara sosial: lebih mengutamakan teman sebaya atau kelompok; pengaruh teman maupun kelompok lebih kuat; lebih peka saat memilih teman; pada umumnya lebih percaya diri dan mudah bergaul; berkembang perilaku bersaing; peka untuk bermain jujur; mulai memperlihatkan perilaku orang dewasa; mulai memisahkan diri dengan keluarga (dapat berpartisipasi dalam kegiatan yang terpisah dari keluarga); mengalami rangkaian emosional seperti marah, takut, merasa bersalah dan lain sebagainya; mulai mengetahui peristiwa yang terjadi disekitarnya.

## B. Kajian Penelitian yang Relevan

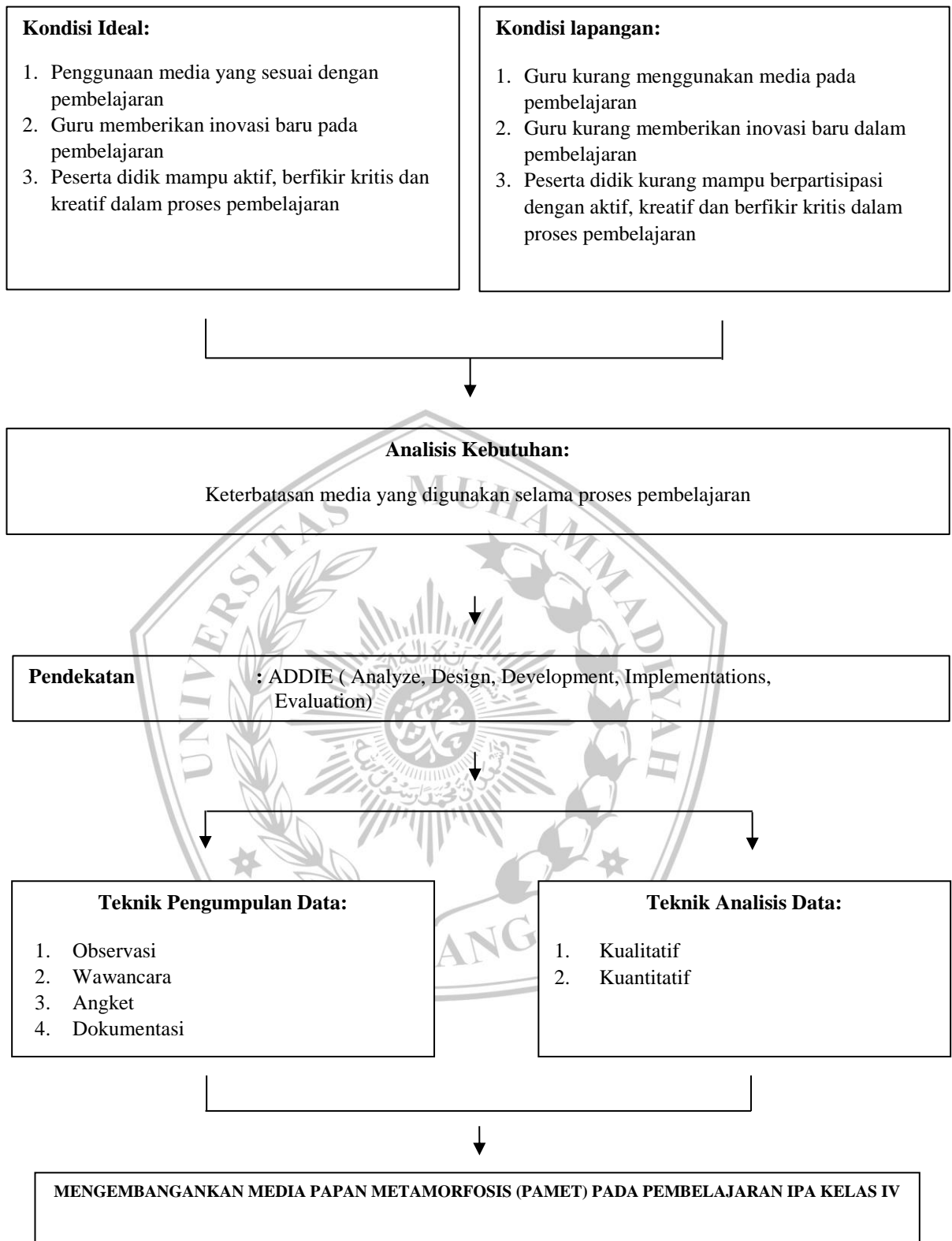
Penelitian yang relevan merupakan penelitian yang digunakan sebagai acuan pembandingan terhadap penelitian yang telah dilakukan. Data pada penelitian ini didukung oleh peneliti yang hampir sama yaitu mengenai pengembangan media daur hidup hewan.

**Tabel 2.2 Kajian yang Relevan**

No	Judul dan Peneliti	Persamaan	Perbedaan
1	Pengembangan media pembelajaran IPA SD materi daur hidup hewan berbasis metode montessori, oleh Carla Andhita Kristanti Dwiasoro	Mengetahui penggunaan media pembelajaran, kelayakan pembelajaran	Pengembangan yang dilakukan oleh Carla Andhita Kristanti Dwiasoro adalah daur hidup pada hewan kumbang. Dan media hanya terintergrasi pada mata pelajaran IPA saja.

## C. Kerangka Pikir

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang ada, penelitian pengembangan media Papan Metamorfosis (PAMET) bertujuan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran IPA materi daur hidup hewan pada Tema 3. Adapun kerangka pikir yang telah dibuat oleh peneliti dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir